

13 Com o vermelho óxido transparente, pinte a parte inferior do barco médio. Faça também o fundo da pessoa e do barril.



14 Com o alaranjado, faça a sombra da base do casco do barco maior, mesclando com a cor já aplicada. Misture a mesma cor com o amarelo nápoles e pinte os contêineres.



15 Use o amarelo nápoles puro para iluminar os contêineres e o barril. Aproveite para pintar a frente da cabine do barco médio, assim como a esquerda de seu casco. Pinte toda a plataforma, mesclando com as cores já empregadas.



16 Com o alaranjado e o pincel C525-10, ilumine o barril e a divisão frontal dos cascos dos barcos médio e pequeno. Sem limpar o pincel, faça o reflexo na água com movimentos de vaivém.



17 Use o azul cobalto para pintar a faixa do casco do barco médio. Com o pincel "sujo", pincele na parte superior do convés do barco menor. Adicione branco de titânio e empregue pinceladas aleatórias na lateral direita do casco do barco maior, assim como na sua cabine.



18 Adicione um pouco de sépia à mistura do passo anterior. Com o pincel C525-10, pinte a parte superior do casco do barco médio. Sem pegar muita tinta no pincel, pincele também pelos outros barcos mesclando com as cores já existentes.



19 Com o branco de titânio, pinte a frente da cabine do barco maior. Aproveite para iluminar o contorno do bico dos barcos, assim como o telhado de suas cabines.



20 Misture as cores sombra natural e sépia e pinte os sacos empilhados do lado esquerdo da pessoa na plataforma. Mescle com a cor do chão.



21 Ainda com o pincel C525-10, acentue a sombra do lado direito do barril e da base do casco dos barcos médio e pequeno.



22 Mantenha a mesma cor e o mesmo pincel para fazer os detalhes do barco como mastros, janelas, corrente, bóias e semblantes de pessoas no convés.



23 Pinte o barquinho de pesca e os postinhos da plataforma, assim como suas sombras.



24 Com o amarelo nápoles, pinte a faixa do barco de pesca e o semblante de uma pessoa dentro dele. Ilumine também o lado esquerdo dos postinhos, a roupa da pessoa da plataforma, os sacos e o barril.

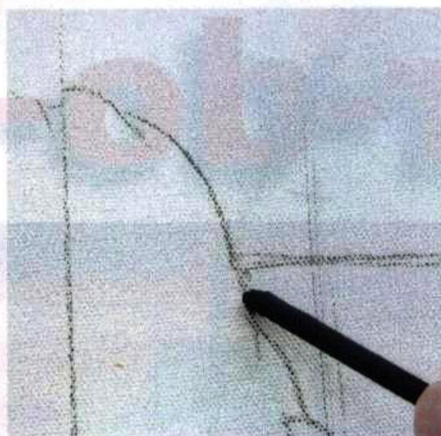
PARA COMPOR ESTE TRABALHO, BASTA SEGUIR AS DICAS DO ARTISTA EDSON RAPOSEIRO E ABUSAR DOS TONS AVERMELHADOS. O RESULTADO ENCANTA E REPRODUZ COM PERFEIÇÃO O OBJETIVO DESEJADO.

MATERIAIS UTILIZADOS

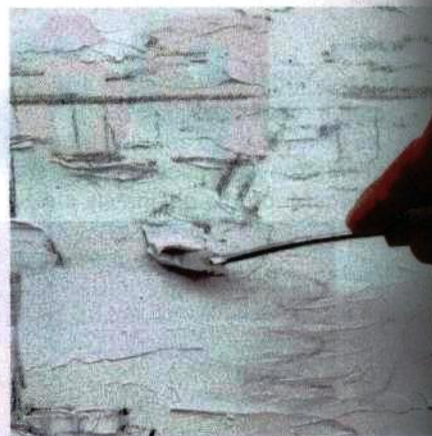
- 1 tela de 40 x 60 cm
- Tinta a óleo Acrilex nas cores: branco de titânio, amarelo pele, amarelo nápoles, laranja, terra de siena natural, terra de siena queimada, magenta, azul cobalto, azul ultramar, azul celeste, azul cerúleo, verde inglês e violeta cobalto
- Pincéis Condor nas séries: 402-0, 441-6, 441-14 e 421-20
- 1 espátula (pequena e pontiaguda)
- Carvão vegetal (ou papel vegetal, papel-carbono e lápis para transferir o risco)
- Secante de cobalto
- Óleo de linhaça (para diluir as tintas)
- Massa acrílica

GRAU DE DIFICULDADE: médio
TEMPO DE EXECUÇÃO: 4 horas
TEMPO TOTAL DE SECAGEM: 1 semana ou 24 horas (com secante de cobalto)

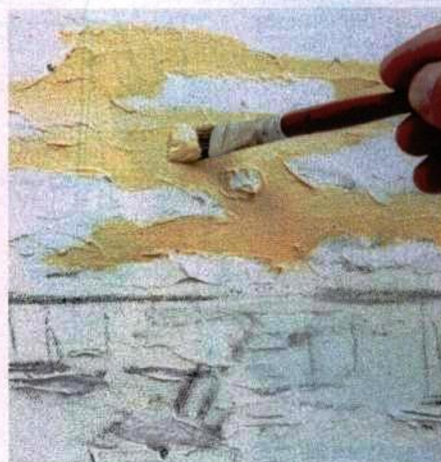
Criação e execução: Edson Raposeiro (com produtos Acrilex e Condor)
Fotografia: José Nascimento e José Roberto Martins



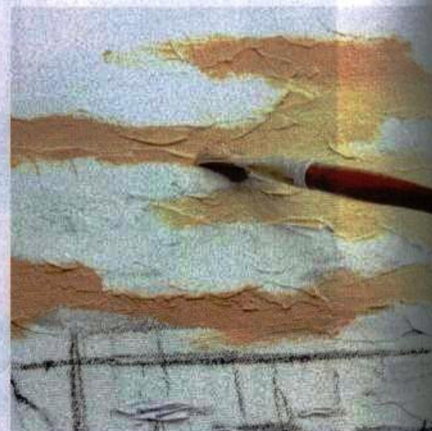
1 Desenhe livremente com o carvão vegetal. Se desejar, use o molde encartado nesta edição e transfira-o com o auxílio do papel vegetal, do papel-carbono e do lápis.



2 Determine as partes em relevo dos barcos, das pedras, das nuvens e da água com massa acrílica na ponta da espátula. Espere secar por uma hora ao ar livre.



3 Inicie a pintura do céu, usando o pincel 441-14 com a mistura proporcional de amarelo nápoles e branco de titânio. Pinte ao redor do sol e das nuvens com pinceladas leves.



4 Aplique o tom alaranjado obtido a partir da mistura de partes iguais de amarelo nápoles e terra de siena queimada nas laterais e ao redor das nuvens. Para isso, use a ponta do pincel 441-14.



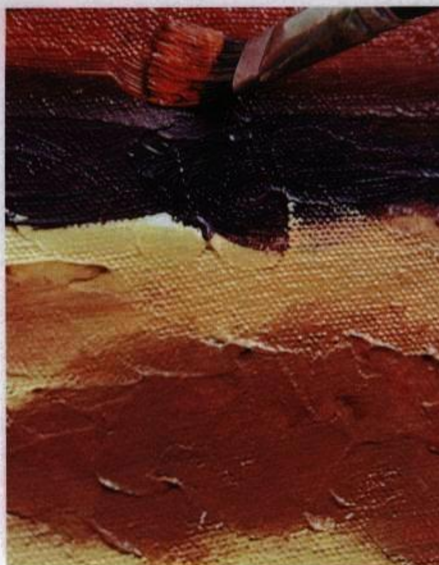
5 Acrescente um pouco de azul cobalto à paleta e pinte a região da linha do horizonte, pincelando da esquerda para a direita.



6 Preencha a área das nuvens e próxima ao sol, usando o pincel 441-14 com terra de siena queimada, terra de siena natural, em proporções semelhantes, e um toque de azul cobalto. Obtenha um leve dégradé, intercalando este tom com os mais claros previamente aplicados.

7 Com a mistura de partes iguais de magenta, azul cobalto e terra de siena natural preencha a nuvem escura superior. Adicione laranja à paleta para completar a parte superior, pincelando na horizontal.

8 Com o pincel 441-14 e a mistura proporcional de laranja e azul cobalto na ponta das cerdas, realce alguns pontos claros sobre o céu.







9 Pinte o sol e seu reflexo nas nuvens com a mistura de amarelo pele e branco de titânio em partes iguais. Para isso, use o pincel 441-6.



10 Comece a pintar o mar com o pincel 421-20 e amarelo nápoles puro. Faça movimentos horizontais e sinuosos para dar o efeito do movimento da água.



11 Acrescente laranja e um toque de azul celeste ao tom amarelo nápoles e destaque a parte do mar mais próxima ao pôr-do-sol ao centro da tela.

12 Adicione violeta cobalto à paleta para obter um tom de cinza, para destacar a linha do horizonte. Em seguida, vá movimentando o pincel 421-20 até a altura do pé das pedras do lado esquerdo.

13 Faça a parte intermediária da água com a mistura de laranja, azul cobalto, em proporções semelhantes, e toques de branco de titânio. Dê pinceladas na horizontal e de cima para baixo da tela.







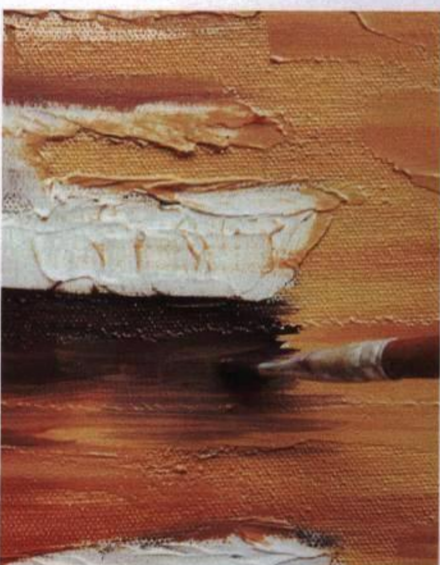


14 Preencha as laterais do mar, usando o pincel com laranja e terra de siena queimada misturados proporcionalmente. Empregue pinceladas sinuosas e intercaladas aos tons previamente aplicados.

15 Dê toques mais escuros sobre o mar, usando a ponta do pincel 441-14 na horizontal e com a mistura de partes iguais de verde inglês e violeta cobalto.



16 Destaque alguns pontos alaranjados sobre a água sobreposta à areia, misturando um pouco de magenta a porções semelhantes de laranja e terra de siena queimada. Pincele na horizontal.



17 Defina os reflexos dos barcos sobre o mar com o pincel 441-14 e a mistura proporcional de azul ultramar com terra de siena queimada. Dê pinceladas leves e horizontais sobre eles.



18 Preencha os barcos com azul ultramar e terra de siena queimada em partes iguais, acompanhando o risco.





19 Clareie a parte central dos cascos dos barcos com terra de siena queimada pura na ponta do mesmo pincel. Faça movimentos verticais e precisos.

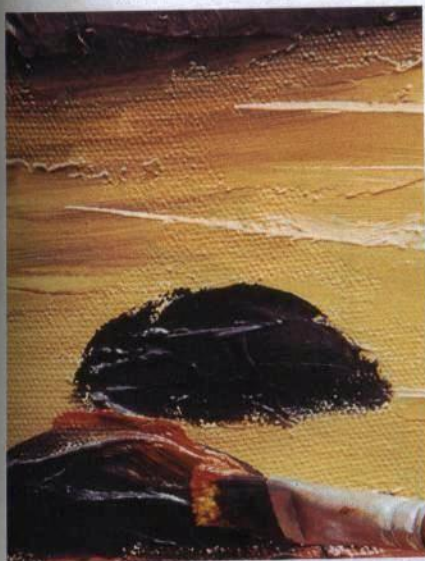
20 Marque as partes inferior e superior dos cascos com azul cerúleo puro na ponta do pincel 441-14, que deve ser movimentado na horizontal.

21 Dê pinceladas na vertical e bem curtas para iluminar as paredes dos barcos com amarelo pele puro.

22 Realce o reflexo da luz do sol na água com amarelo pele puro na ponta do pincel 402-0. Lembre-se de que no reflexo mais próximo à linha do horizonte as pinceladas são mais curtas e mais longas, quando se aproximam do primeiro plano da tela.



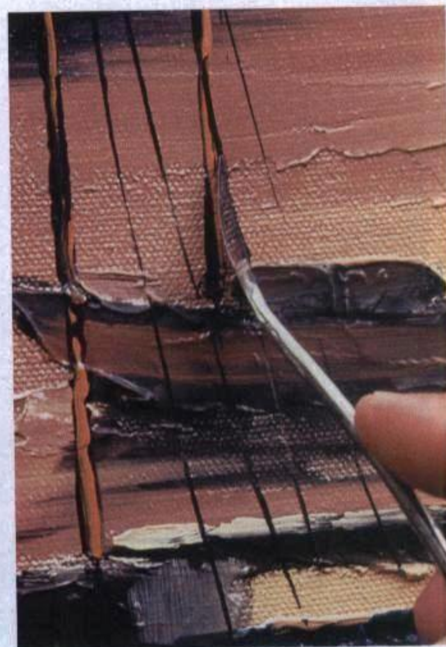




23 Use o pincel 441-14 com a mistura proporcional de azul ultramar e terra de siena queimada para compor o fundo das pedras. Ilumine-as, intercalando branco de titânio sobre algumas pedras e laranja sobre outras.



24 Com a mistura de partes iguais de azul ultramar e terra de siena queimada e o pincel 402-0, faça os mastros e pinceladas verticais. Use o laranja e amarelo pele para iluminá-los.



25 Acrescente óleo de linhaça à mistura do passo 24 e destaque as cordas. Para isso, utilize a lateral da espátula.

26 Dê pinceladas tremidas com o pincel 402-0 e a mistura do passo 24 para definir os reflexos dos mastros sobre o mar.

27 Alterne as cores claras (amarelo pele) e escuras (azul ultramar com terra de siena queimada) para destacar o balanço do mar. Utilize o pincel 421-20 na horizontal e movimente-o sinuosamente.







1 Desenhe o motivo com o carvão vegetal ou transfira o risco com o auxílio do papel vegetal, do papel-carbono e do lápis. Com o pincel 815-24 e a mistura de branco de titânio, terra de siena natural e um toque de vermelho china, determine o fundo do céu na região mais avermelhada. Dê pinceladas aleatórias.



2 Para completar o céu, utilize a mistura de azul cobalto com um leve toque de vermelho china. Pincele no encontro das cores para mesclá-las.



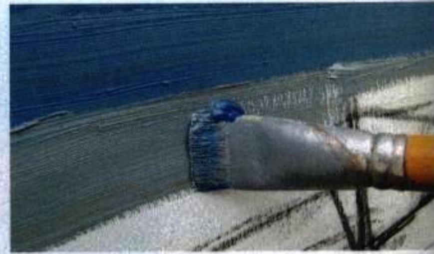
3 Mude para o pincel 815-20. Use a tinta azul cobalto com uma gota de terra de siena queimada para pintar as montanhas ao fundo. Pincele acompanhando seu formato.



4 Ilumine as montanhas determinando seu relevo com as cores verde inglês claro, branco de titânio e um toque de carmim. Use o pincel bem carregado de tinta.



5 Com a mistura de azul cobalto, terra de siena natural e um mínimo de branco de titânio, pincele na horizontal ao longo do encontro da montanha com o mar.



6 Pincelando na horizontal, clareie a água do mar gradativamente em direção ao segundo plano, aumentando as quantidades de branco de titânio e terra de siena natural na mistura.



7 Use o branco de titânio puro na ponta das cerdas do pincel para insinuar barquinhos ao fundo, próximos à base da montanha.



8 Acrescente um pouco mais de terra de siena natural à mistura de tinta usada no mar para pintar a água próxima à areia. Pincele horizontalmente.



9 Para fazer a espuma das ondas, carregue o pincel 815-20 com o branco de titânio puro e pincele na horizontal, fazendo ondulações. Mude para o pincel 815-8 e, com o azul cobalto com um toque de terra de siena natural, pincele sobre a espuma das ondas.



10 Volte para o pincel 815-20 e pinte a faixa inferior do casco do barco fazendo um dégradé. Comece pela área mais escura com o azul ultramar e vermelho china, clareando com o vermelho e o terra de siena natural e finalizando com o laranja. Pincele na vertical.



11 Aproveite para fazer o reflexo na poça d'água com as mesmas cores do casco, pincelando na vertical. Pinte a sombra do lado direito com as cores escuras (azul cobalto e vermelho china).



12 Para a faixa intermediária do casco, comece pela região mais escura com a mistura de terra de siena natural, azul cobalto e branco de titânio. Aproveite para pintar a parede da frente da cabine e o lado direito do casco.



13 Faça a parte frontal, a mais clara, com o branco de titânio com um toque de amarelo escuro. Use as mesmas cores para o lado iluminado da cabine.



14 Com o pincel 815-8 e o azul ultramar, pinte as janelas e a grade da cabine do barco maior.



15 Pinte a faixa superior do casco do barco, fazendo um dégradé a partir do azul ultramar, passando pela mistura de azul cobalto com branco de titânio e, por fim, pelo azul celeste com o branco de titânio. Pincele na vertical, mesclando no encontro das cores.



16 Use as tintas azul ultramar e vermelho china para pintar os mastros e cordas, assim como a escada na lateral do casco. Mantenha o pincel inclinado.



17 Mude para o pincel 815-20. Com o vermelho china e um toque de azul ultramar e pinceladas verticais, pinte o casco do barco menor de trás para frente. Na área iluminada, empregue o vermelho china com laranja.



18 Dentro do barquinho, pinte com o azul cobalto e com vermelho china. Faça a luz da borda com o pincel 815-8 e o branco de titânio acompanhando o formato da embarcação. Puxe também as pontas e, com o pincel sem tinta, pincele ao longo do casco para produzir uma faixa.



19 Para pintar a areia, use o pincel 815-20 carregado das cores branco de titânio, terra de siena natural e um toque de azul cobalto. Faça movimentos longos e horizontais.



20 Complete a poça d'água com as tintas empregadas na área azulada do céu, pincelando na vertical. Na direção do barco menor, use as cores usadas em seu casco para fazer o reflexo.



21 Reforce os contornos da poça d'água com o pincel 815-8 e as cores vermelho china e azul cobalto. Com o pincel "sujo", empregue algumas pinceladas espalhadas pela areia.



22 Com a mistura de branco de titânio, amarelo escuro e laranja, ilumine a areia pincelando na horizontal.



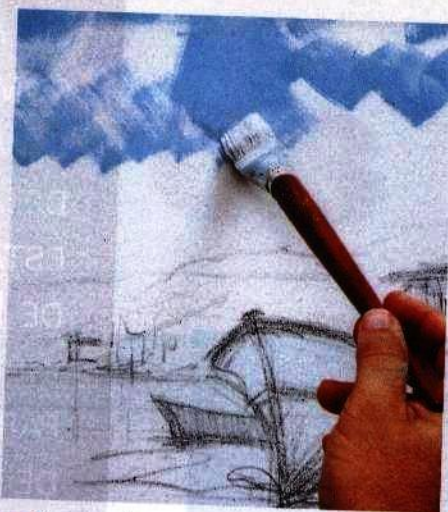
23 Pinte o tronco do pescador com as tintas azul cobalto, terra de siena natural e branco de titânio. Ilumine o lado esquerdo com um filete ao longo do corpo com o branco de titânio.



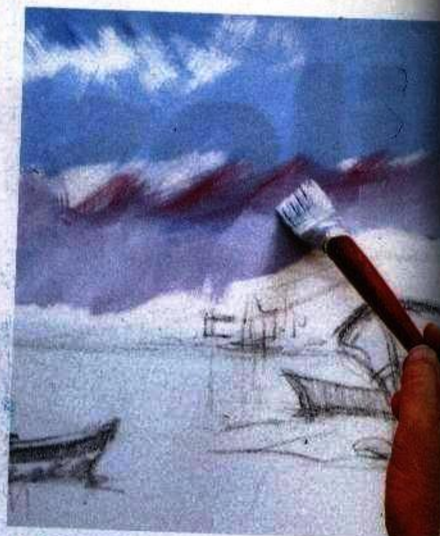
24 Faça o short, a vara de pesca e o cabelo com o preto e, para os membros, use o terra de siena natural com um toque de vermelho china. Finalize fazendo uma fileira de peixes saindo da mão do pescador com as tintas azul cobalto e branco de titânio. Não se preocupe com os detalhes.



1 Desenhe o motivo livremente sobre a tela com o carvão ou transfira-o a partir do molde encartado nesta edição com papel vegetal, carbono e lápis 6B.



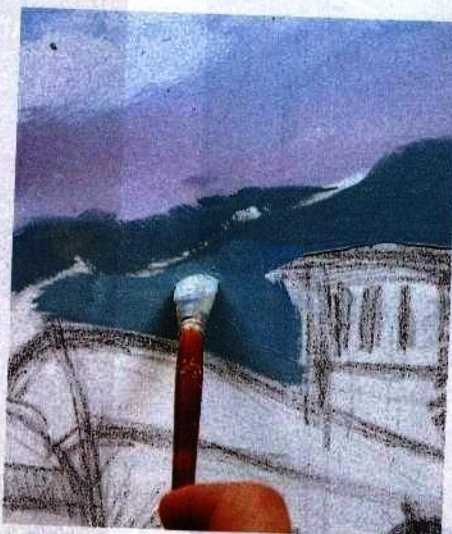
2 Componha o céu misturando branco de titânio, azul cobalto e um pouco de alizarin crimson. Preencha-o com o auxílio do pincel 141-24, fazendo movimentos irregulares.



3 Preencha a parte do céu mais próxima das montanhas e do mar acrescentando mais alizarin crimson à mistura do passo anterior.



4 Componha as nuvens utilizando apenas branco de titânio em movimentos curtos e irregulares com o pincel 141-24.



5 Misture sombra natural, branco de titânio e um pouco de sépia e determine as montanhas. Para isso, utilize o pincel 141-14 em diversas direções. Aproveite a mesma mistura e pinte o navio à esquerda.

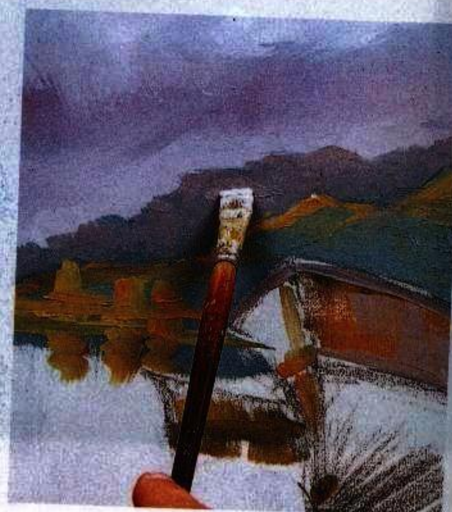


6 Utilize o branco de titânio e, com movimentos horizontais, comece a pintar a área de encontro do mar com o céu e as montanhas. Aproveite o branco de titânio para pintar algumas áreas do barco maior, como a parte mais próxima da janela e a parte superior da barcaça.



7 Cubra a parte superior da montanha mais próxima utilizando a mistura de vermelho francês e amarelo nápoles. Aproveite a mesma mistura para os barcos menores (ao lado do barco principal) e os mais distantes (próximos das montanhas). Cubra algumas áreas da parte superior do casco do barco maior. Dê curtas pinceladas no casco do barco à esquerda (com o pescador).

8 Misture alizarin crimson e branco de titânio e cubra a montanha mais distante. Aproveite a mesma mistura e pinte a parte superior do casco do barco maior.





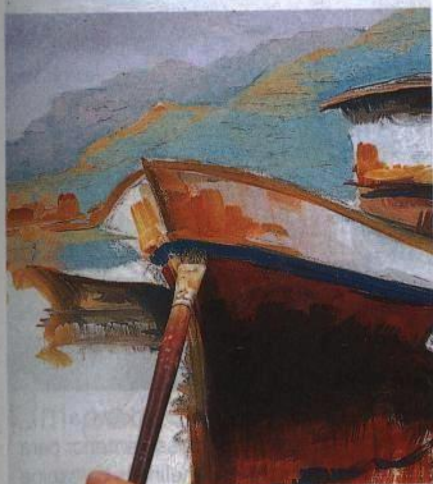
9 Utilizando alizarin crimson puro, cubra a parte inferior do casco do barco maior e, com movimentos verticais, faça alguns riscos na água para simular o reflexo. Pinte também a linha do casco do barco que fica à direita do navio maior. Para isso, utilize o pincel 141-14.



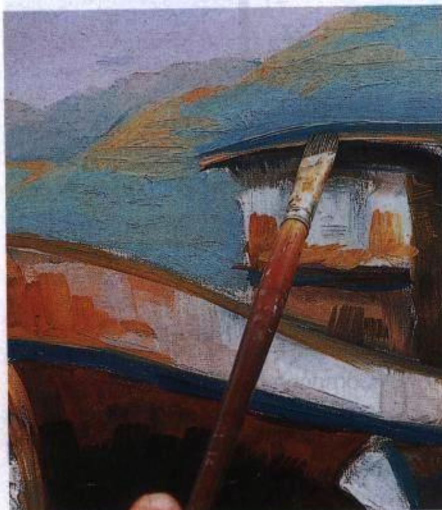
10 Pinte a parte inferior dos cascos dos barcos utilizando sépia puro e o mesmo pincel do passo anterior. Com a mesma cor, faça reflexos na água do barco à direita e do barquinho com o pescador. Faça também as sombras do barco maior.



11 Misture amarelo indiano e vermelho francês e ilumine algumas áreas do barco maior, como o bico do barco e a cabine, na região mais próxima da porta. Aproveite a mesma mistura e determine alguns reflexos na água. Cubra também a camisa do pescador.



12 Faça a linha que divide o casco do barco principal com azul cobalto puro. Com a mesma tinta e o pincel 141-14, determine algumas áreas de sombra da parte frontal do casco do barco que fica mais à direita.



13 Com o azul celeste puro, ilumine a linha que divide o casco e pinte o "telhado" da cabine do navio principal. Aproveite para dar algumas pinceladas no barquinho com o pescador.



14 Utilize sombra natural e o pincel 141-16 e, com movimentos verticais, pinte a parte inferior da tela, simulando o mar.



15 Passe o pincel 141-14, limpo, sobre algumas áreas da tela, em movimentos horizontais, simulando a ondulação do mar.

16 Utilize a mesma mistura do céu (branco de titânio, azul cobalto e alizarin crimson) e ilumine o mar, aplicando-a sobre a parte à esquerda da tela e na área entre o barco maior e o barquinho da esquerda, fazendo reflexos na água. Os movimentos são curtos, suaves e horizontais. Aproveite a mesma mistura e faça os riscos da vela do barco à esquerda.





17 Com o mesmo pincel e o branco de titânio puro, cubra a cabine do barco principal e ilumine algumas áreas dos cascos dos demais barcos. Clareie também as velas e os mastros do navio mais à esquerda da tela e dos barcos que ficam mais próximos das montanhas.

18 Misture branco de titânio, sépia e um pouquinho de sombra natural e cubra a parte lateral da cabine do barco principal. Aproveite o mesmo tom acinzentado para pintar algumas áreas dos cascos do barquinho à direita e do barco maior.





19 Utilize vermelho francês puro e ilumine o casco do barco maior, aplicando leves pinceladas. Com a mesma tinta, determine alguns reflexos na água.



20 Componha o mastro do barco principal utilizando sépia e o pincel 142-6. Comece fazendo um risco maior, central e vertical, e vá determinando os riscos secundários.



21 Aproveite o mesmo pincel e a mesma tinta do passo anterior para fazer um homem e as janelinhas da cabine do barco principal.



22 Ilumine todos os barcos e os mastros utilizando branco de titânio puro e o pincel 142-6. Aproveite para pintar a camisa do homem do barco principal.



23 Utilize a mistura de azul celeste com branco de titânio e, com o mesmo pincel do passo anterior, contorne as janelas e a portinha do barco principal.



24 Aproveite o mesmo pincel do passo anterior e, com o amarelo nápoles puro, ilumine as cordas e o "telhado" do barco maior. Ilumine também a camisa do homem do barco principal. Depois, realce a linha que divide o casco do barco mais à esquerda utilizando verde esmeralda puro.

Fonte de Inspiração

Um dos pioneiros da pintura do mar, o francês Claude-Joseph Vernet influencia artistas contemporâneos.

Com seus tons de verde, azul, prata e ouro, o mar, com seus cenários, personagens e embarcações, é um dos temas mais retratados por artistas de todo o mundo. Movidos pelo desafio das ondas ou por simples paixão, os pintores lhe rendem tributos há séculos.

O paulista Moro, com 30 anos de carreira artística, é um destes apaixonados. "Não nasci, nem sequer morei na praia, mas sou fissurado por barcos", declara. "O mar me traz calma, por isso minhas marinas são sempre com a água tranqüila", completa. Quando o artista decidiu se especializar no tema, passou a viajar com freqüência para o litoral para buscar inspiração.

Uma prática recomendada por ele é justamente a da pintura ao vivo, por possibilitar uma melhor percepção dos detalhes e das cores reais, até mesmo os sutis tons que compõem as sombras.

Como nem sempre é possível pintar *in loco*, a pintora Rosi Cornetti Targas sempre parte da escolha de uma boa referência fotográfica. Para ela, é fundamental observar com atenção a natureza.

Moro também se utiliza das fotos, a maioria feita por ele mesmo durante suas viagens. Entretanto, para o pintor, de nada adianta um bom cenário se não há domínio do desenho. "É preciso conhecer um barco a fundo, seu esqueleto, para saber desenhá-lo. Eu mesmo, quando comecei, fui a estaleiros para vê-los por dentro. Estudava o assunto em casa e cheguei a comprar uma miniatura para analisar minuciosamente", declara.



Foto: Viviane Pelissari

Em "Anoitecer à beira-mar" (2004), Demétrio Muniz alterna o uso do pincel com a espátula

O artista Demétrio Muniz também coloca a anatomia das embarcações em primeiro lugar. "A fidelidade ao real é um dos fatores de sucesso de uma marina. Para isso, o barco não pode estar torto e seus componentes, como o mastro e a cabine, devem estar nos lugares corretos", diz ele. "Também é preciso imaginar o lugar como se fosse real, como se estivéssemos nele", completa.

Ambos também definem a pintura de marinas como o resultado de uma série de fatores que fazem a diferença. Enquanto Moro valoriza o estudo aprofundado do movimento da água, para a formação das ondas, e o uso correto dos reflexos, Demétrio destaca o jogo de luz e sombra e o efeito de transparência.

Falando diretamente sobre as técnicas de pintura, o pintor Rodney Andrade aconselha que o reflexo dos elementos na água, seja feito sobre o fundo com a tinta ainda molhada. "Mesmo que o quadro seja espatulado, é legal fazer um fundo com pincel esfumado para dar realce aos barcos, por exemplo", finaliza com outra dica.

Um pouco de história

A pintura de paisagens surgiu como especialização artística no século XVII e alcançou seu auge cerca de dois séculos depois, período em que se tornou freqüente a prática da mesma ao ar livre. As "marinas" ou "marinhas", são um subgênero da paisagem e se referem a todos os elementos relacionados aos mar, de simples cenas com ondas a verdadeiras batalhas navais com antigas caravelas.

Na história artística, os primeiros registros de marinas se dão no século XVI, na região da Holanda. De lá, são os pintores Jan van Goyen (1596-1656) e Simon de Vlieger (1601-1653), cujas obras, que registram o período de expansão marítima inglesa e holandesa, colocaram a temática em evidência.

O artista francês Claude-Joseph Vernet (1714-1789) é considerado um dos pioneiros na pintura do mar como objeto central de suas telas. Entre os destaques, estão as vistas de portos da França, encomendadas por Luís XV.

No Brasil, Benedito Calixto (1853-1927) e José Pancetti (1902-1958) figuram entre os grandes nomes da pintura de marinas. O primeiro é conhecido por suas representações quase fotográficas do mar de Santos, SP, enquanto o segundo se destacou pelas cores marcantes e a simplificação de formas de suas telas.



Foto: acervo pessoal

Moro sempre retrata o mar de maneira plácida, como no quadro "Praia de pescadores" (2003)



1 Desenhe livremente o motivo com o lápis 4B ou use-o com o papel-carbono e o papel vegetal para transferir o risco encartado nesta edição.



2 Com o pincel C525-16 e a tinta amarelo indiano, pinte o fundo do céu e parte do mar com pinceladas aleatórias. Não se preocupe em cobrir toda a tela.



3 Use o amarelo nápoles para completar o fundo do céu, mesclando com a cor aplicada anteriormente.



4 Próximo à linha do horizonte, onde o céu encontra o mar, pincele sobre o fundo com branco de titânio para dar a idéia de nuvens. Mescle com as tintas já aplicadas. Repita o procedimento no alto da tela.



5 Misture um pouco de azul cobalto ao branco de titânio. Com uma pequena porção da mistura nas cerdas, empregue pinceladas leves em algumas áreas do céu. Mescle com as cores do fundo.



6 Aproveite a mesma mistura do passo anterior e dê pinceladas verticais na parte inferior direita da água. Faça também o esboço dos contornos dos barcos.



7 Ainda com o pincel C525-16, pinte a parte inferior da água com a tinta sombra natural. Pincele na vertical e mescle com a área em azul cobalto e branco de titânio. Próximo à base do barco, use menos tinta.



8 Com o pincel seco, pincele sobre o mar na horizontal e com movimentos soltos em vaivém.



9 Com o branco de titânio puro, determine a linha do horizonte. Pinte a área entre a linha e o azul do mar, empregando pinceladas na vertical e mesclando as cores. Aplique o branco também do lado esquerdo dos dois barcos maiores.



10 Mantenha pincel e tinta e, com movimentos horizontais e de vaivém, forme a ondulação do mar. Acentue no encontro do barco com a água.



11 Com as tintas amarelo nápoles e um pouquinho de azul cobalto, pinte o lado direito do casco do barco grande. Com o pincel "sujo", empregue algumas pinceladas na horizontal no encontro do barco com a água para produzir o reflexo. Faça uma faixa superior no casco do barco menor e o fundo da plataforma, sem muita tinta nas cerdas.



12 Mantenha o pincel C525-16 e com a cor alizarin crimson, pinte a parte inferior do casco do barco menor. Pincele na vertical adentrando o azul do mar, mesclando as cores. Com o pincel "sujo", pinte a lateral da cabine do barco médio.